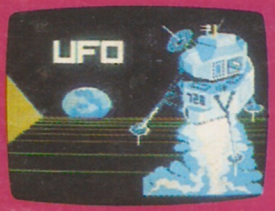
NEW SPECIAL PLAYGAMES

20 GIOCHI

MENSILE - N. 25

SPECTRUM 48K

CBM 64



FAST LOADING "BITURBO"

GALASSIA SELVAGGIA

Questo mese proviamo a passare il nostro tempo a zonzo per le galassie. Ci riferiamo alle recensioni della nostra rivista che vi invitano a considerare con molta attenzione l'ipotesi di trascorrere qualche anno, ma anche tutta la vita, tra un asteroide e l'altro. Le galassie sono selvagge e molto pericolose come ben insegnano giochi tipo *Voyager*. Non si può però dire che la Terra sia un Eden. Chiedete infatti il parere dei Ghostbusters e di *Phobia*. Ne sentireste delle belle.

IMPORTANTE!!!

CERCHIAMO UN COLLABORATORE PRATICO DEI SISTEMI MSX

Inviare curriculum a: Special Program - SIPE s.r.l.
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato

Telefonate al 02/89401531
cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

New Special Playgames N. 25 - Periodico mensile - Novembre 1989 - Edizioni SIPE s.r.l.
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 537 del 16/7/1987
Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia: MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A.
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica '85 - Rodano Millepini (MI).

SULLA CASSETTA

CBM 64 LATO A		SPECTRUM LATO B
4	TENNIS	MANTRA
5	DELTA	STAGECOACH ASSAULT
6	RATIO	BRAVE DUO
7	DOGFIGHT	MR. AVENGER
8	UNDERWATER	MASTERS OF EVIL
9	GUERRILLA	FLIP PLOP
10	UFO	SKATEMAN
11	CLEANER	DIGGER
12	FUTURE JOB	CROSSBIKE RACE
13	MERCENARIES	BALL REFLECTION

IN QUESTO NUMERO

14 VOYAGER: l'esploratore del pianeta Roxiz

18 RENEGADE 3: dinosauri e cavernicoli

20 PHOBIA: come superare le paure

26 THE REAL GHOSTBUSTER: combattere i fantasmi

CBM 64

TENNIS

Tennis vi permetterà di immedesimarvi nella parte di un grande campione che prende parte a tornei internazionali, consentendovi di visitare località di tutto il mondo e di disputare incontri di singolo e doppio su terra battuta e erba. Dovrete disputare il set decisivo di un incontro di tre set. Sullo schermo la panoramica del campo viene effettuata a livello del pubblico per il servizio, per passare poi ad una vista dall'alto per i tiri successivi. Disponete di 4 colpi: piatto, colpo tagliato, top spin, lob. Colpite la palla quando lampeggia. Ricordate: il nostro gioco segue le regole standard del tennis, in conformità alle quali vince il set chi ha vinto 6 giochi. Se riuscirete ad aggiudicarvi l'incontro verrete promosso ad una nuova località.

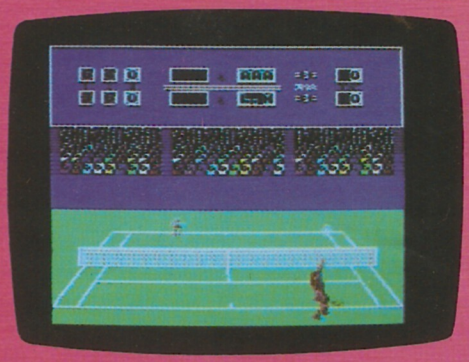
JOYSTICK PORTA 1/2

P	su
Z	sinistra
X	destra
L	giù
P+SPAZIO	piatto
L+SPAZIO	lob
Z+SPAZIO	colpo tagliato
X+SPAZIO	top spin
R	inizio gioco

SPECTRUM

MANTRA

Sei stato chiamato a pilotare un aereo del futuro attraverso i pericolosi tunnel di Mantra, la città del pianeta XEBORG distante 2000 anni luce dalla terra. Il tuo compito è quello di perlustrare i 43 hangar dislocati nella città e trovare dei pezzi di un puzzle nascosti in 15 di questi hangar. Nei rimanenti 28 potrai trovare delle armi o comunque degli oggetti utili per proseguire nella affannosa ricerca. Una volta trovati tutti e quindici i pezzi del puzzle, potrai ricostruire la figura di Mantra e avrai risolto così il video-game nel migliore dei modi. In ogni istante potrai visualizzare la tua posizione attuale richiamando sul monitor una mappa che potrà rivelarsi molto utile specialmente nei casi più disperati. Fai attenzione ai numerosi alieni che cercano in ogni modo di interrompere la tua importantissima missione sparandoti contro inesorabilmente. Buona fortuna!!

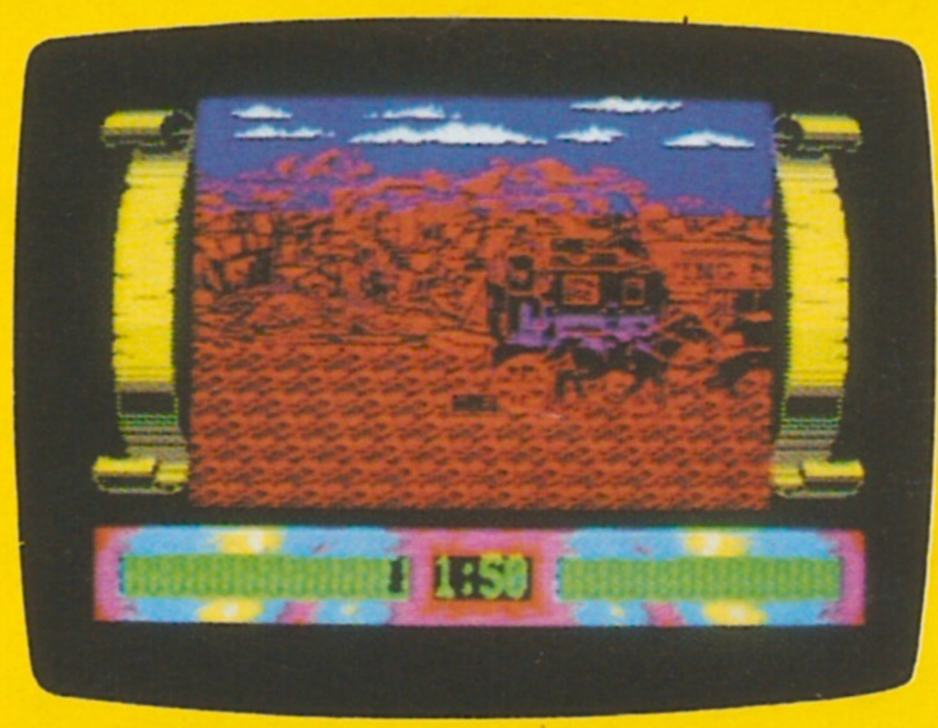


JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

A...ENTER	giù
Q...P	su
1...5	fuoco
SPAZIO	mappa

DELTA

Mentre una pattuglia esplorava, come di consueto, le colonie esterne rivelò una debole fonte di energia proveniente da un luogo ritenuto fino ad allora privo di vita. Tu sei stato inviato con la tua sonda dotata di motori a sospensione e getti per i movimenti laterali ad esplorare le città di questo luogo profondo cercando di scoprirne i segreti tecnologici. Nelle viscere della città ci sono trappole energetiche e androidi che devi evitare o distruggere. Se la tua sonda subisce dei danni ti vengono mandati dei ricambi all'ultimo ascensore esplorato. La tua sonda dispone di un congegno di presa che viene azionato prememndo il pulsante di fuoco 2 volte, dopodiché l'oggetto su cui è posizionato il congegno lampeggia e un minischermo ti dà le informazioni sul congegno. Attento, usa i robot mobili come scudo. Riuscirai ad uscire?

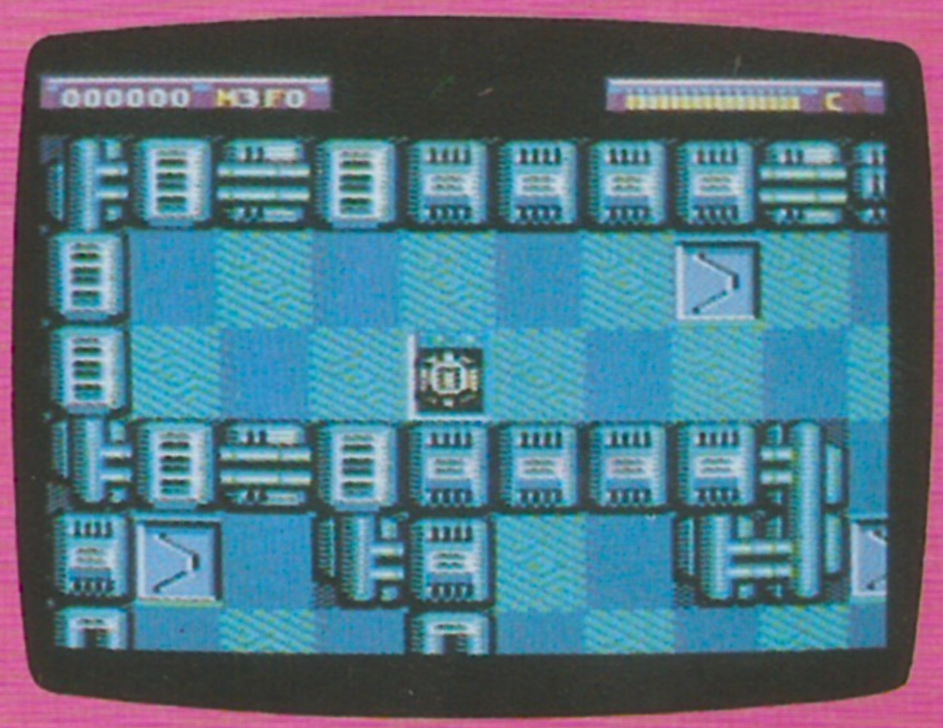


JOYSTICK PORTA 1

F1	dispone trappola
F3	dispone trappola random
SPAZIO	prende/lascia androidi
RUN/STOP	pausa
Q	fine gioco

STAGECOACH ASSAULT

Come nei cari vecchi films western ti trovi a cavalcare un indomabile purosangue e dovrai, sotto gli attenti occhi di un severissimo pubblico (che odia i perdenti), superare le numerose prove di abilità che il rodeo impone. I partecipanti sono tanti e tutti quanti agguerritissimi, ore e ore in sella per allenarsi a volte non è sufficiente, ci vuole anche molta astuzia per riuscire a galoppare senza rovinare a terra. Provaci! Dimostra a tutti la tua innata abilità e come i più grandi eroi del far west verrai ricoperto di onori e gloria (e anche sonanti pepite d'oro).



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

RATIO

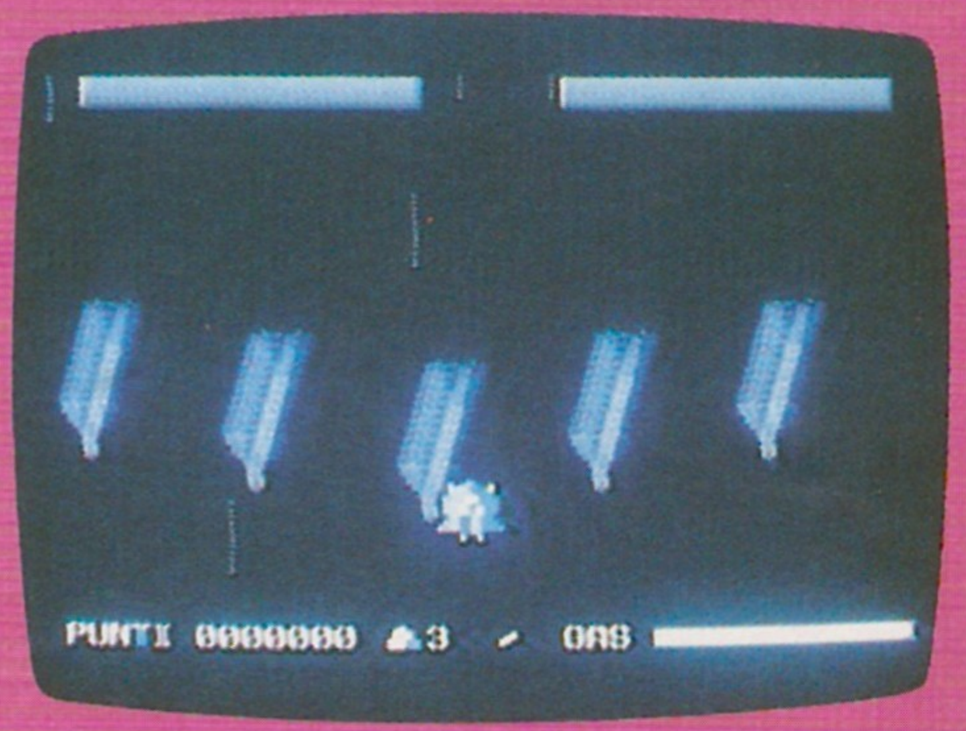
Le spie del governatore hanno avuto come al solito la meglio e sono finalmente riuscite a scoprire la base nemica degli alieni vortroniani, che da qualche tempo attaccano, violando la tregua in corso, i nostri avamposti più sperduti. Dopo un breve periodo di addestramento per perfezionare la tua già ottima abilità di pilota ti viene affidata una navetta molto veloce con la quale tu possa fare un raid al di sopra della base aliena. Qui dovrai distruggere sia le astronavi di pattuglia per permettere ai tuoi compagni di raggiungerti incolumi, sia i velivoli ancora a terra per impedire ai nemici di potersi difendere. Raccogli il carburante indispensabile alla tua autonomia e ricorda che la sicurezza dei nostri coloni dipende dalla tua abilità.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

BRAVE DUO

Una terrificante esplosione ha distrutto il mecccanismo di salita nella Miniera di Pueblos e due minatori sono rimasti intrappolati nella gabbia della miniera, situata a ben mille metri di profondità. Le squadre di soccorso arriveranno solamente tra un paio d'ore, quindi troppo tardi, — la miniera, a causa della rottura di una valvola si sta allagando, e il tempo stringe. A questa minaccia cercano di rispondere Alan e la sua squadra di emergenza, utilizzando il TB2 per tirare su la gabbia lungo il pozzo portando in salvo i minatori. Dovranno così raggiungere i due uomini rimasti intrappolati e fissare una fune e sollevarli fino alla luce del sole. Alan inizia la missione nella cabina di comando vicino alla superficie, mentre Brian, il secondo della squadra di soccorso, viene trasportato nella galleria sotterranea per iniziare la sua opera di salvataggio. Prima dell'inizio vi saranno mostrati sei oggetti, ma soltanto due potranno essere trasportati dai nostri eroi, quindi... attenti alla scelta. Un piccolo suggerimento: prima di tutto fate in modo che Brian trovi un martello per aggiustare il meccanismo di salita e quindi una chiave per riavviare la pompa che fermerà l'inondazione della miniera. Non occupatevi di Alan finché non avete compiuto queste due operazioni!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

O	Per salire in ascensore
K	scendi/raccogli oggetti
Z	sinistra
X	destra
RETURN	usa oggetto in evidenza
SPAZIO	cambia oggetto da usare
1	evidenzia oggetto 1
2	evidenzia oggetto 2
Q	aiuto
SHIFT/Q	abbandona gioco

DOGFIGHT

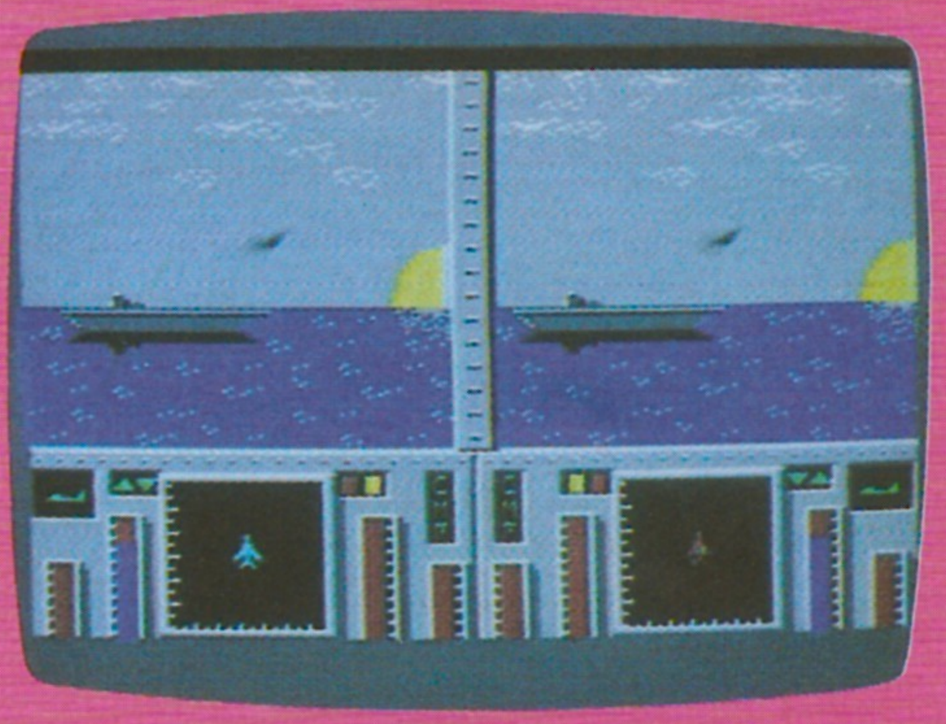
Sei un pilota americano e hai in dotazione un magnifico Jet F-14, con un'alta potenza di fuoco e ottima manovrabilità dotato di cannoncini a tiro rapido, missili a ricerca di calore e razzi al magnesio ad alta temperatura. Decolla con il tuo aereo, osservando attentamente la strumentazione di bordo ed ingaggia una lotta con il nemico. Ricorda che prima di usare un'arma dovrai selezionarla, e che è preferibile attaccare il nemico dalle spalle. I cannoncini devono essere usati in attacchi a corto raggio perché si surriscaldano facilmente e possono grippare, tenete d'occhio la temperatura. I missili devono essere sparati solo quando hanno agganciato il nemico (segnale acustico fisso). I razzi invece sono utilissimi per sviare con il loro calore il missile nemico dai motori del tuo jet, ma sparateli a tempo. Ed ora, buon combattimento.

JOYSTICK PORTA 1

gioc.1	gioc.2
RUN/STOP	= aumenta potenza
C=	/ diminuisce potenza
Q	↑ seleziona armi

MR. AVENGER

È il 4 luglio e l'America festeggia il bicentenario della sua gloriosa bandiera. La C.I.A., l'ente segreto americano, è stato informato che milizie di alcuni paesi confinanti tentano un golpe per destabilizzare il governo. Solo tu, nei panni di un eroico mercenario potrai riuscire a districarti tra il groviglio di interessi che incombono sul paese e dovrai mettercela tutta per riuscire a completare brillantemente la missione che ti è stata affidata dal presidente in persona.
Usa tutte le tue conoscenze di strategia bellica, non sprecare munizioni se non in circostanze che lo richiedono e cerca di ripararti dai colpi nemici.
Buona fortuna... eroe!



JOYSTICK KEMPSTON

1	alto
2	basso
9	sinistra
0	destra
N/M/CAPS	fuoco
SPAZIO	bombe
P/Q	pausa on/off

CBM 64

UNDERWATER

La bella Miriam e lo sfortunato Gerry si trovavano al mare per prendere il sole, quando il nostro amico cade in acqua. Non essendo molto ben capace di nuotare andò subito a picco come un sasso ed ebbe l'unica fortuita presenza di spirito di afferrare una bottiglia che conteneva dell'aria. Ma ecco che la sua amata accortasi dell'accaduto da brava nuotatrice, come dimostrerà la pinna di pesce, si getta in acqua al suo salvataggio. Ma le creature marine, disturbate dalla sua presenza, cercheranno di attaccarla e dovrà fare del suo meglio per seguire il suo istinto amoroso e raggiungere Gerry per salvarlo. Falle raccogliere tutto quanto ti può sembrare utile, soprattutto la birra che le dà energia, ma fai alla svelta raggiungi Gerry prima che l'aria si esaurisca.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO raccoglie/lascia oggetti

SPECTRUM

MASTERS OF EVIL

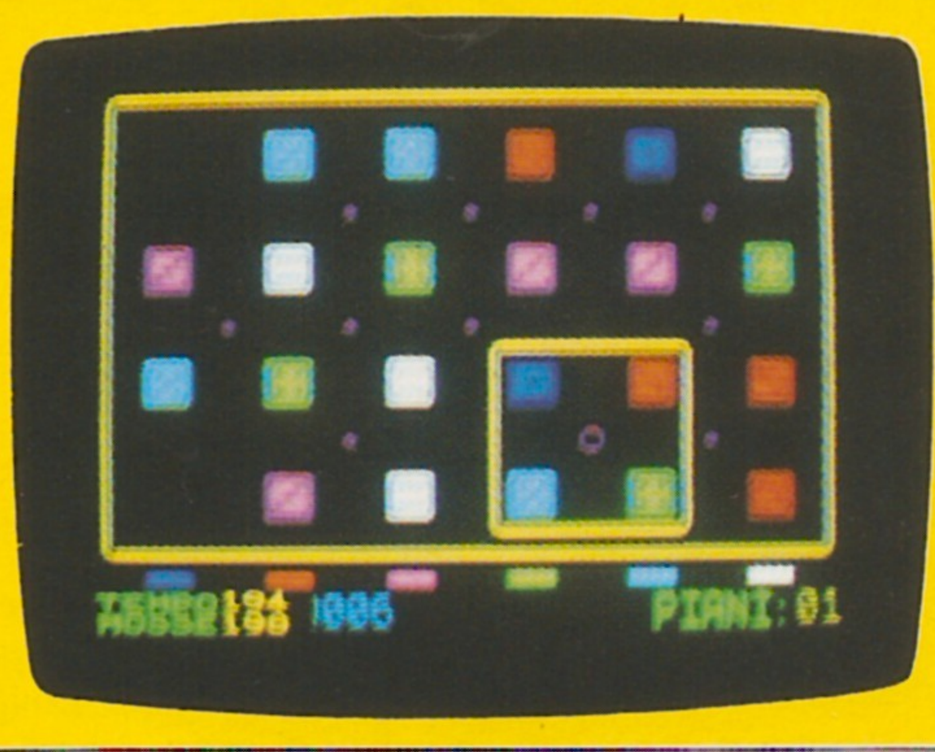
L'Imperatore Biog II ha creato otto forme di vita da cui dovrai stare ben attento. Il loro potere è enorme, ma è niente al confronto di quello dei tre semi-dei che fanno da guardia al terribile Imperatore.
Dovrai quindi aggirarti per la città dimenticata da Dio e dagli uomini, stare attento ai numerosi ragni che infestano il luogo, evitare ogni contatto con dei robot e, una volta uscito da delle tubature di gas, affrontare il primo dei tre semi-dei dalla cui bocca escono degli oggetti velenosissimi. Così facendo, superando ostacoli sempre più pericolosi, dovrai raggiungere il mitico e malvagio Imperatore cercando in tutti i modi di sopraffarlo. Buona fortuna... ne avrai bisogno!

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

Tasti ridefinibili

GUERRILLA

Questa avventura vi porterà direttamente al centro di una spaventosa battaglia nel mezzo della giungla indocinese. Nascosto tra le fronde di alcune piante e armato di una potente arma a ripetizione attacca e colpisci a morte paracadutisti, guerriglieri che appaiono all'improvviso, elicotteri ed aerei. Ricorda di colpire anche le munizioni che appaiono sullo schermo perché saranno l'unico mezzo a tua disposizione per fare rifornimento. Stai molto attento a non farti colpire a tua volta, perché non sei invisibile e i tuoi nemici cercheranno di renderti pan per focaccia. Prontezza di riflessi e sangue freddo saranno i requisiti necessari per rimanere vivi in questo inferno.



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

CBM 64

FLIP FLOP

Questo gioco richiede grande destrezza e prontezza di riflessi, doti fondamentali che non tutti posseggono a sufficienza. Dovrai muovere il grosso cursore quadrato in senso orario o antiorario raggruppando, a gruppi di quattro i vari cubetti sparsi nello schema di gioco. Starà a te riuscire, nel tempo prestabilito a completare il livello. Quando arriverai allo schema 33, lo scenario ti si presenterà in tre dimensioni, un accorgimento in più per gli amanti di una qualità grafica nettamente superiore. Ottimo, se arrivate alla fine del gioco sarete veramente all'altezza di un giocatore che si rispetti. Buon divertimento!!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

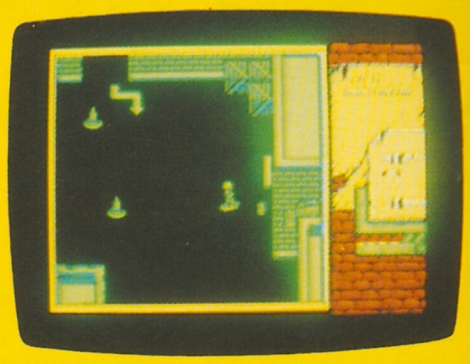
Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
M	fuoco
SPAZIO	cambia

SPECTRUM

CBM 64

UFO

Dopo la grande pace tutti i popoli della Terra erano riusciti a trovare anche un accordo per la produzione di energia costruendo su un satelite una grossa centrale nucleare. Ma un brutto giorno la centrale smise di funzionare e la Terra si trovò costretta a sopravvivere senza di essa. Allora venne rammentato che le vecchie Repubbliche avevano immagazzinato in 4 pianeti limitrofi delle scorte energetiche. A te è stato affidato il compito di visitare i 12 territori alieni per raccogliere i contenitori nucleari da ciascun pianeta, usando la tua navetta dotata di complessi sistemi di guida. Se riuscirai in queste prime scorrerie, otterrai la possibilità di raggiungere la caverna dove si trova il nocciolo.



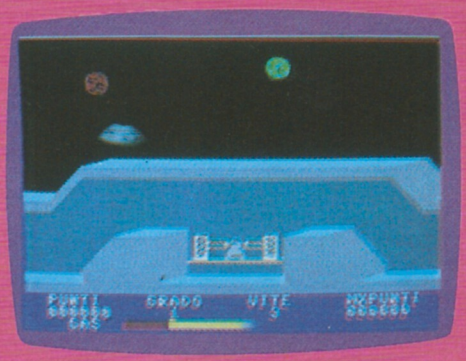
JOYSTICK PORTA 2

CRSR ⇄	trattore
CRSR ↑↓	spinta
2	rotazione sinistra
X	rotazione destra
FUOCO	raggio trattore

SPECTRUM

SKATEMAN

Quanti di noi hanno sognato di poter "volare" su di uno skateboard come i formidabili professionisti americani? In questo gioco potrete mettere in mostra le vostre reali capacità affrontando diversi percorsi irti di difficoltà. La strada che andrai ad affrontare è un vero e proprio terreno minato, dove sarai costretto a compiere numerose gimcane per poter arrivare in fondo al percorso. Inoltre potrai creare, a tuo piacimento, un qualunque percorso in modo da poterti perfezionare in questa dura ma avvincente disciplina sportiva. Buon divertimento!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR CURSORI

Tasti ridefinibili

CLEANER

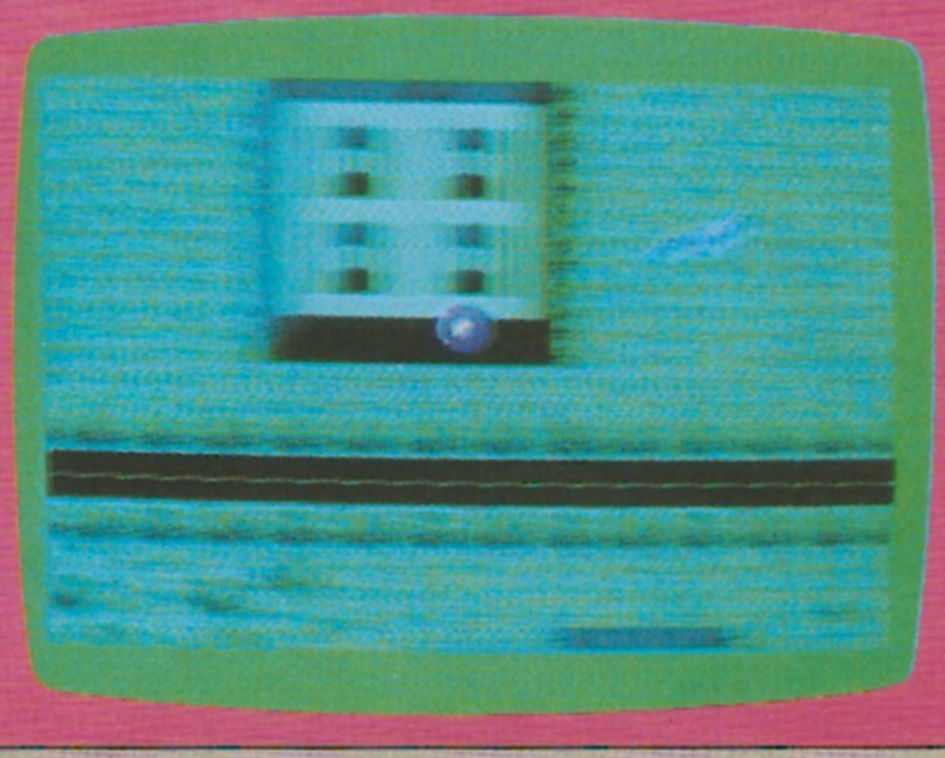
Il tuo pianeta Masterstore è stato attaccato e alienato da una razza di perfidi straliani che hanno imprigionato i governanti rendendo la popolazione schiava. Ma fortunatamente ti trovavi momentaneamente fuori quando tutto ciò avvenne e soprattutto eri alla guida del tuo velivolo spaziale. Dopo aver volato per anni luce per questo scopo, raggiungi finalmente la base aliena nascosta nelle profondità di Stralian e qui dovrai abbatterla perché le forze sul tuo pianeta lascino liberi i tuoi confratelli. Ma prima di raggiungere la base dovrai distruggere tutte le torrette laser, i depositi di armi e munizioni dei 4 stadi preliminari.

JOYSTICK PORTA 2

F1/SPAZIO fuoco

CBM 64

DIGGER



In questo appassionante ed avvincente videogame dovrai affrontare un gran numero di pericoli. Il tuo compito sarà quello di raccogliere, durante il tragitto, determinati oggetti (il sole, le penne d'indiano, delle mele) stando però ben attento ai sovrastanti massi che, qualora gli mancasse il punto d'appoggio, ti rovinerebbero irrimediabilmente addosso. A missione compiuta, per ogni singolo schermo, dovrai cercare la porta che ti permetterà di passare allo screen seguente dove mostri e pericoli di ogni sorta, ti attendono a braccia aperte. Il divertimento è assicurato!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR-INT.II

Tasti ridefinibili

SPECTRUM

CBM 64

FUTURE JOB

Il corso di astronauta è stato duro e faticoso, ma dopo tanti sforzi sei finalmente riuscito a superare brillantemente gli esami finali, e sei stato promosso. Subito dopo ti viene affidato una specie di shuttle alla guida del quale dovrai partire dalla base lunare per il tuo turno di sorveglianza. Da tempo infatti strani satelliti ruotano attorno al nostro pianeta e tu dovrai recuperarli prima di essere attaccato dagli astrorazzi alieni che difendono le loro spie. Non dimenticare il randez-vous con l'astronave madre lunare dalla quale potrai attingere munizioni e rifornimenti prima che tu ti schianti al suolo.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

SPECTRUM

CROSSBIKE RACE

Il gioco vi propone una fedele simulazione di una classica gara di acrobazie su di una popolare BMX (le biciclette molto usate negli States).
Le prove da superare sono molteplici e tutte assai difficoltose. Dovrete passare su delle assi e mantenere l'equilibrio della vostra bicicletta, impennarla per affrontare salti spettacolari, affrontare circuiti parabolici e strade sterrate, insomma una giostra di impegnative dimostrazioni che vi proclameranno "Il migliore". Non perdetevi d'animo qualora, inizialmente, troverete qualche difficoltà, la pratica e la vostra costanza vi premierà sicuramente. Buon divertimento!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR-CURSORI

W	sinistra
E	destra
Q	ruota in alto
A	ruota abbassata
Z	spinta
1	pausa
CAPS/2	esci dal gioco

MERCENARIES

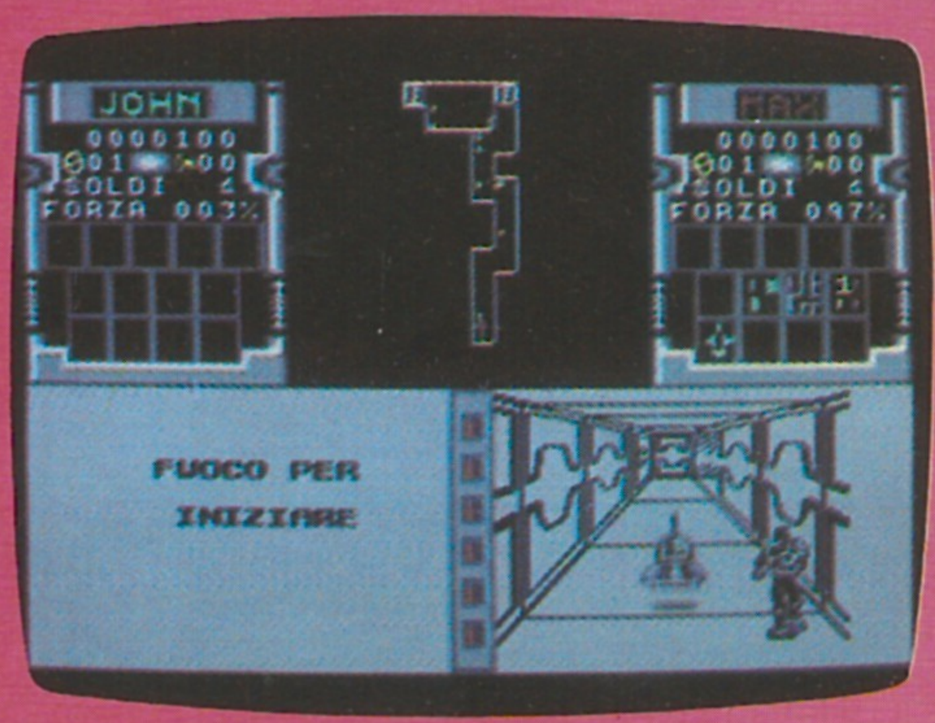
La città sotterranea è composta da intricati corridoi che si collegano tra di loro per mezzo di porte blindate e teletrasporatori. I corridoi sono pattugliati da robot, il cui capo è il tuo obiettivo. Raggiungi l'ascensore per passare al livello successivo. Nel labirinto troverai riserve di energia, chiavi e monete per acquistare mappe e più sofisticate armi. Al termine di ogni livello entra nel magazzino per i rifornimenti del caso. Parti munito di una pistola laser, in seguito potrai aumentare la tua potenza di fuoco raccogliendo le armi che trovi sul tuo cammino, e disponi di un solo 'zapper' che stordisce temporaneamente i tuoi nemici. Finalmente incontrerai il 'capo' e solo se riuscirai a sconfiggerlo proseguirai nella tua avventura.

JOYSTICK PORTA 1

P	su
Z	sinistra
X	destra
L	giù
SPAZIO	fuoco
FUOCO + INDIETRO	zapper

CBM 64

BALL REFLECTION

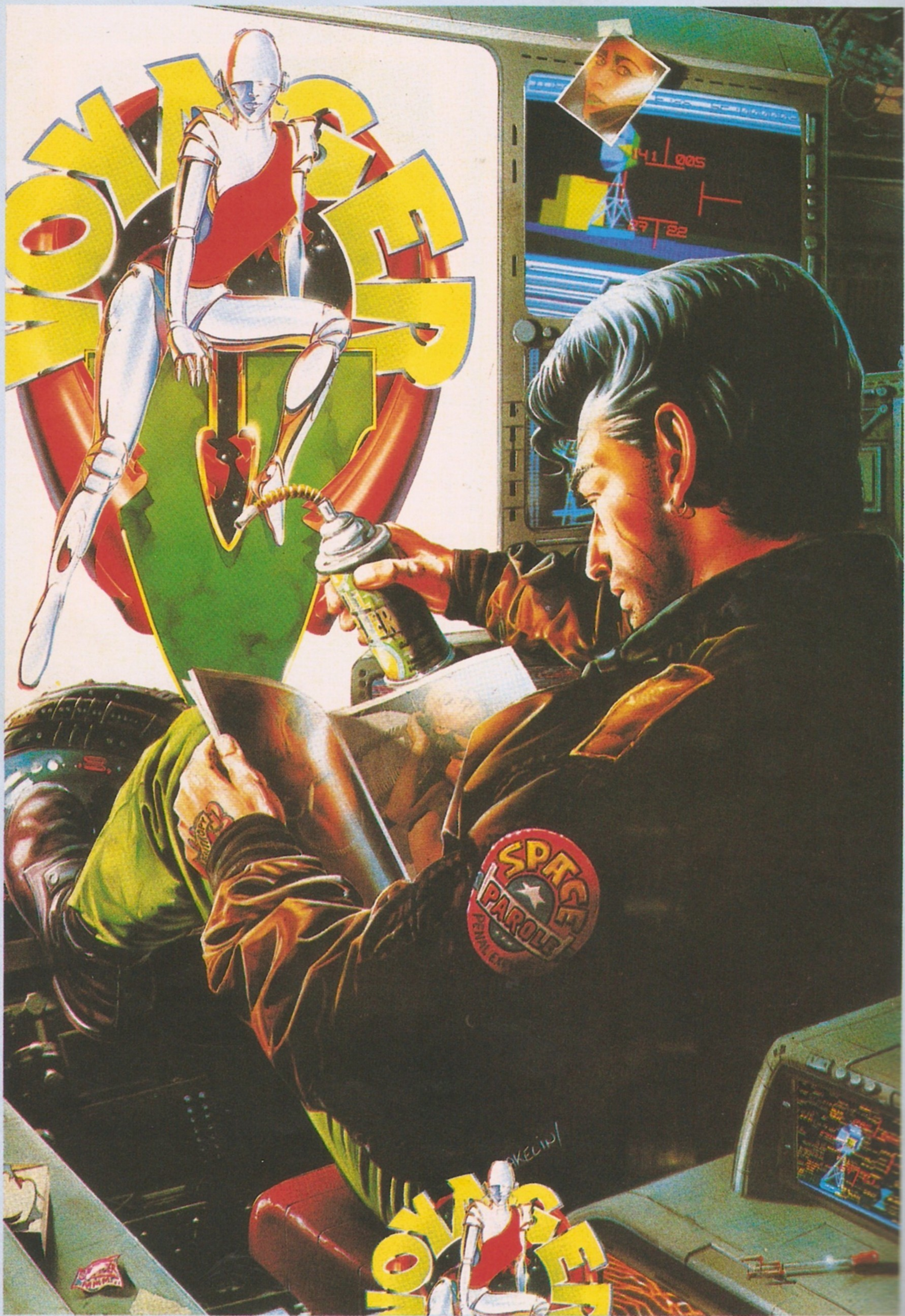


Un avvincente video-game che richiede tutta la tua abilità nel far rimbalzare, o come dice il titolo stesso, riflettere una palla contro degli "specchi" che dovranno essere fatti ruotare di 90 gradi per permettere alla sfera di raccogliere le numerose pillole gialle che ti daranno sufficiente energia per proseguire nello schema. Solamente quando avrai recuperato tutte le suddette pillole passerai al livello seguente. Apparentemente le cose sembrano mettersi bene ma ti assicuro che pochi sono coloro che sono riusciti a terminare globalmente il gioco. Cerca innanzitutto di non distrarti per nessun motivo dall'ambito del gioco, quando la pallina raggiunge velocità più evelvate, sarà assai arduo controllarla, bisogna essere dotati, oltre che possedere una buona dose di fortuna, di una prontezza di riflessi fuori dalla norma, per interderci bisogna essere dei supermen. Intendiamoci, voi accaniti manipolatori di joystick, non dovrete preoccuparvi, la vostra classe e destrezza è ormai riconosciuta nel mondo intero quindi... forza!! Mano al joystick e buon divertimento.

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR-PROTEK

Tasti ridefinibili

SPECTRUM


SPACE
SPACE
PAROLE

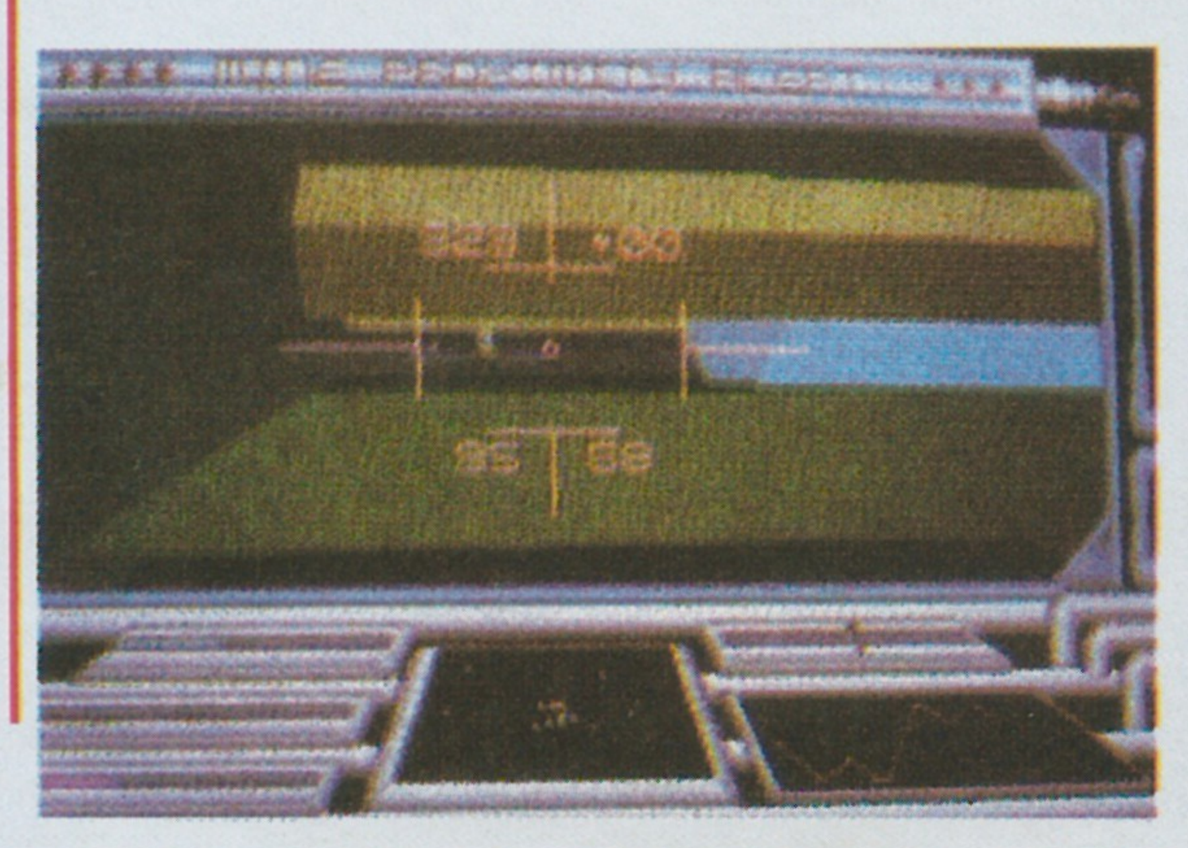
Dodici anni fa la Nasa ha lanciato la sonda Voyager II in una missione di osservazione del sistema solare e di tutto quello che si trovava oltre. Da allora abbiamo ricevuto moltissime belle immagini colorate inviate dalla sua gigantesca e costosissima telecamera. Incidentalmente la Nasa ha appena scoperto che utilizzando una videocinepresa da solo 900 dollari avrebbero ottenuto immagini di migliore qualità, e questo è il progresso! Nell'anno 2032 un esploratore chiamato Non, proveniente dal pianeta Roxiz trova Voyager II, se lo porta a casa e cerca di venderlo come rottame di metallo. E naturalmente quell'oggetto crea molto interesse e non ci vuole molto prima che una pattuglia da guerra di Roxiz venga inviata verso il nostro sistema solare.

In poche parole, i Roxiz installano una serie di basi sulle lune di Saturno ed ognuna delle lune produce un'arma ad alta tecnologia. A questo punto spetta a te risolvere la questione con i Roxiz e salvare la Terra.

Il gioco comincia con una sequenza introduttiva molto ordinata che ti mostra il tuo carro che viene lanciato in aria in mezzo al campo di battaglia. Gli edifici sono costituiti da poligoni 3D e formano dei disegni molto complessi come le stazioni radar, veramente impressionanti. Poi c'è il nemico.

Ogni veicolo del nemico possiede una sua caratteristica specifica; nel livello uno, per esempio, ci sono carri a doppia mitragliatrice che fanno fuoco molto velocemente, ma non riescono a colpire il posteriore di un ippopotamo. I carri con una sola mitragliatrice, al contrario, non hanno una capacità di fuoco così veloce, ma sono decisamente più precisi. Tutti gli aerei che volano sulla tua testa formano ombre costanti e lasciano cadere mine che servono per limitare i tuoi movimenti.

Non sei completamente solo, in momenti di-



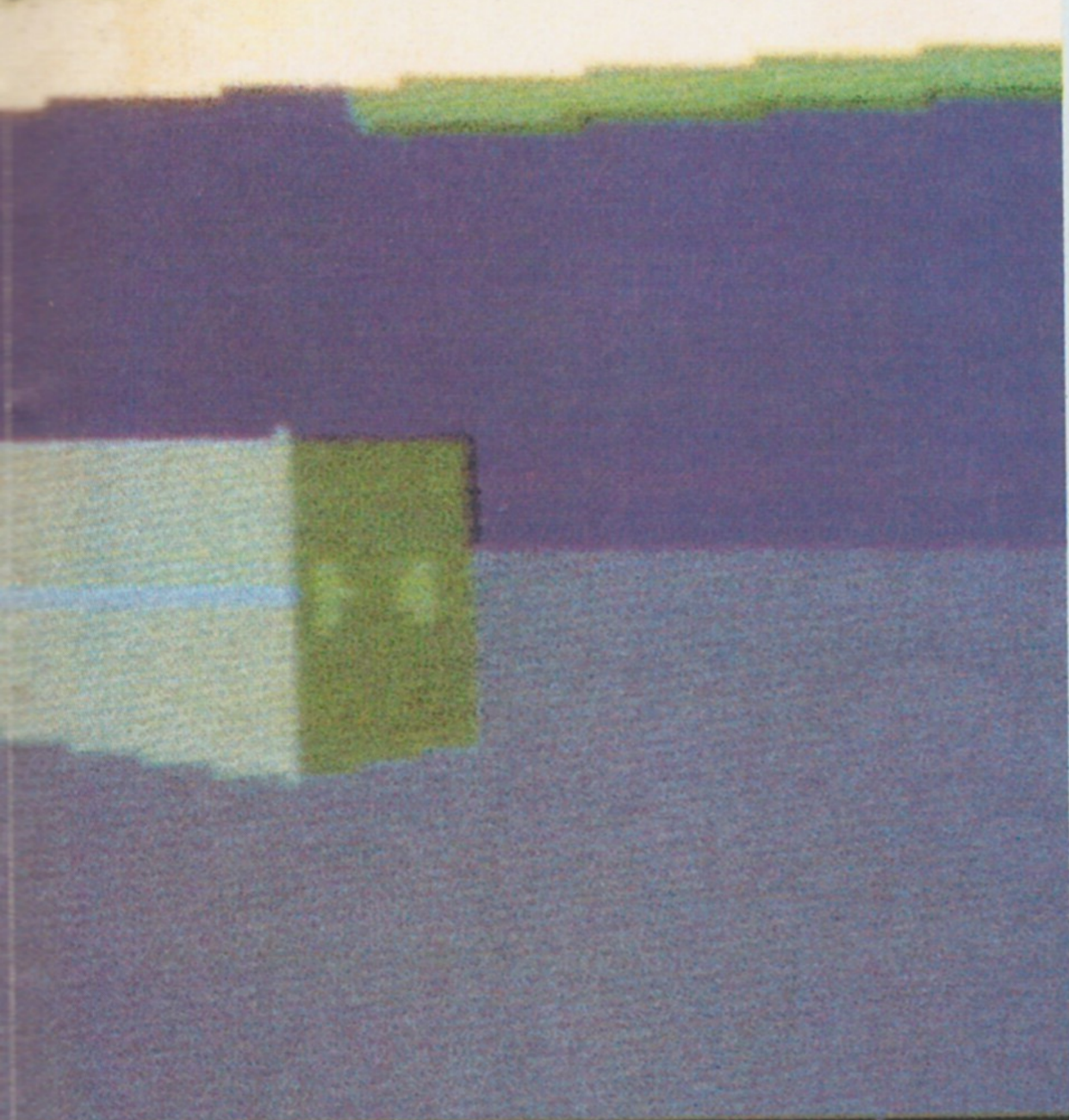
versi, la navicella madre lascia cadere armi supplementari. Io non ne ho raccolte molte per cui ho visto come funzionano solo alcune di loro, cosa non sorprendente in quanto le armi che vengono lasciate cadere corrispondono al livello nel quale ti trovi. Alcune delle armi più importanti sono particolarmente utili, come il lanciatore di bombe atomiche, per esempio, o il laser multiplo. Più o meno verso il livello tre puoi raccogliere un aggeggio molto utile che permette al tuo carro di volare, per non parlare di altre apparecchiature da pazzi.

Possono essere lasciate cadere anche telecamere remote, dotate di laser a corto raggio che possono essere utilizzate per far saltare in aria il nemico. Bastano poche di queste telecamere, piazzate in modo strategico, per avere un angolo di fuoco decisamente ampio che ti permette di far fuori gli ultimi pochi alieni rimasti quando sei ormai vicino alla fine del livello.

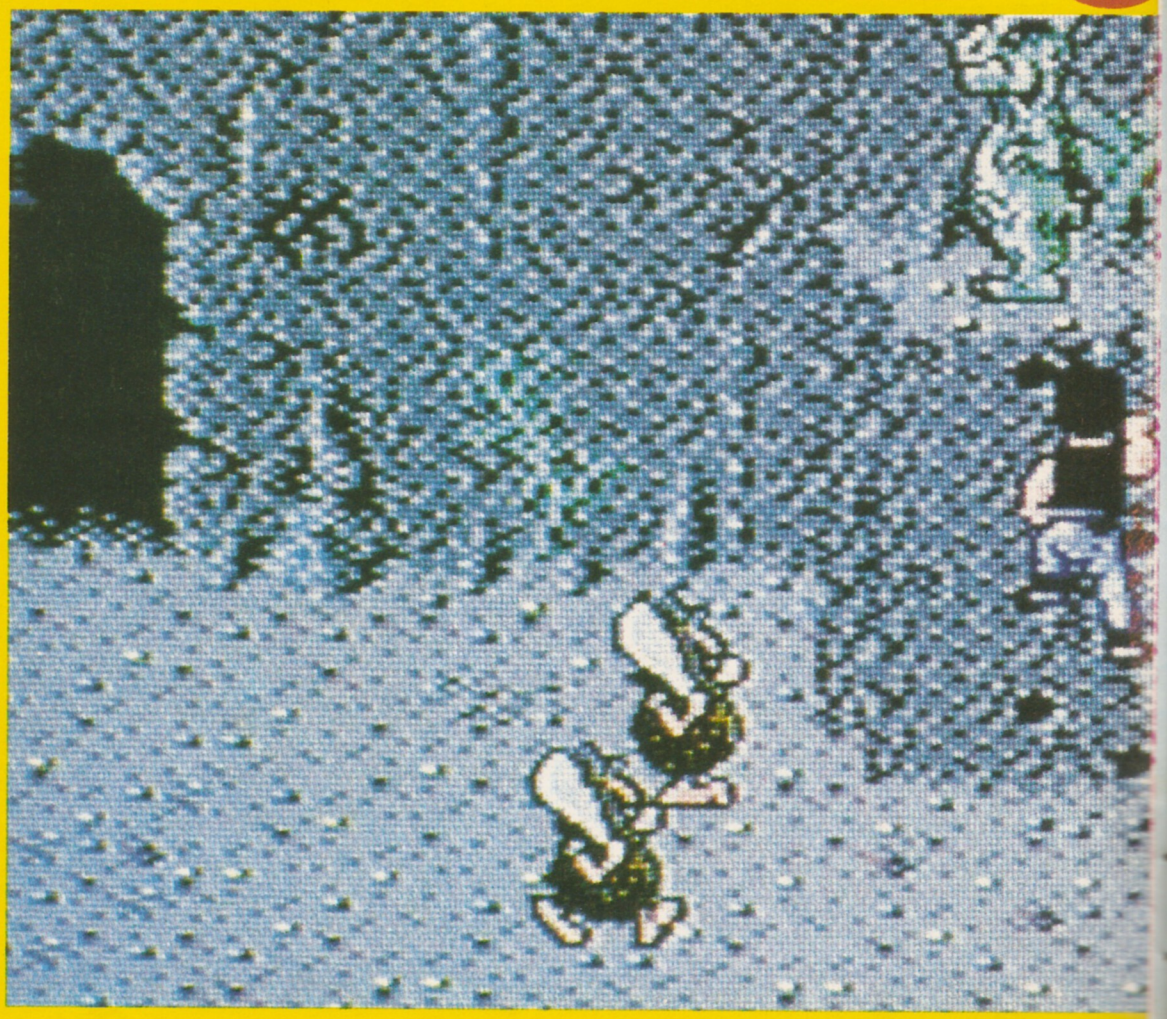
Voyager sembra soprattutto un gioco strategico, ma se ti dico che per poter progredire e passare al livello successivo devi colpire ottanta alieni, avresti tutte le ragioni di dire che si tratta di uno shoot'em up. Non so se

riesci a ricordarti quel vecchissimo gioco di carri con controllo doppio che si trovava nelle arcade quattro o cinque anni fa, ma se te lo ricordi puoi capire da dove viene l'idea di base di **Voyager**.
E' piacevole trovare uno shoot'em up moderatamente complesso, nel quale è facile lasciarsi coinvolgere, anche se ci sono 25 o più tasti diversi che entrano in gioco. All'inizio i grafici sono molto carini, quando devasti i carri a destra e a sinistra e anche davanti, le travi crollano intorno a te, ma forse una visione dall'esterno e un po' più di sfondo avrebbero reso il tutto un po' più raffinato. Non c'è motivo per non mettere il volume al massimo, gli effetti sonori sono veramente eccezionali, soprattutto nei livelli più alti dove trovi anche un maggior numero di nemici e armi più sofisticate. Tutto si mescola insieme in modo perfetto per creare un package tecnicamente proprio grande.
Ma vale veramente i soldi che costa? Beh, io ci gioco, e ci gioco molto e così penso che succederà anche a te. Un po' conservatore, ma nonostante ciò, un rompicapo di alta tecnologia che sembra meritare un buon successo.

cr. bar.



RENEG



Edita dalla Ocean/Imagine e programmata dal geniale Zach Townsend, ecco la terza parte dell'epopea di **Renegade**. Ancora una volta la sua ragazza viene rapita, solo che questa volta i rapitori vengono dal futuro, e ciò dà un tocco di originalità all'avventura. Un gioco che inizia nel periodo Giurassico non può essere un gioco serio, popolato com'è di dinosauri e di cavernicoli, che alla fine del livello vi aggrediscono in mas-

ADE 3

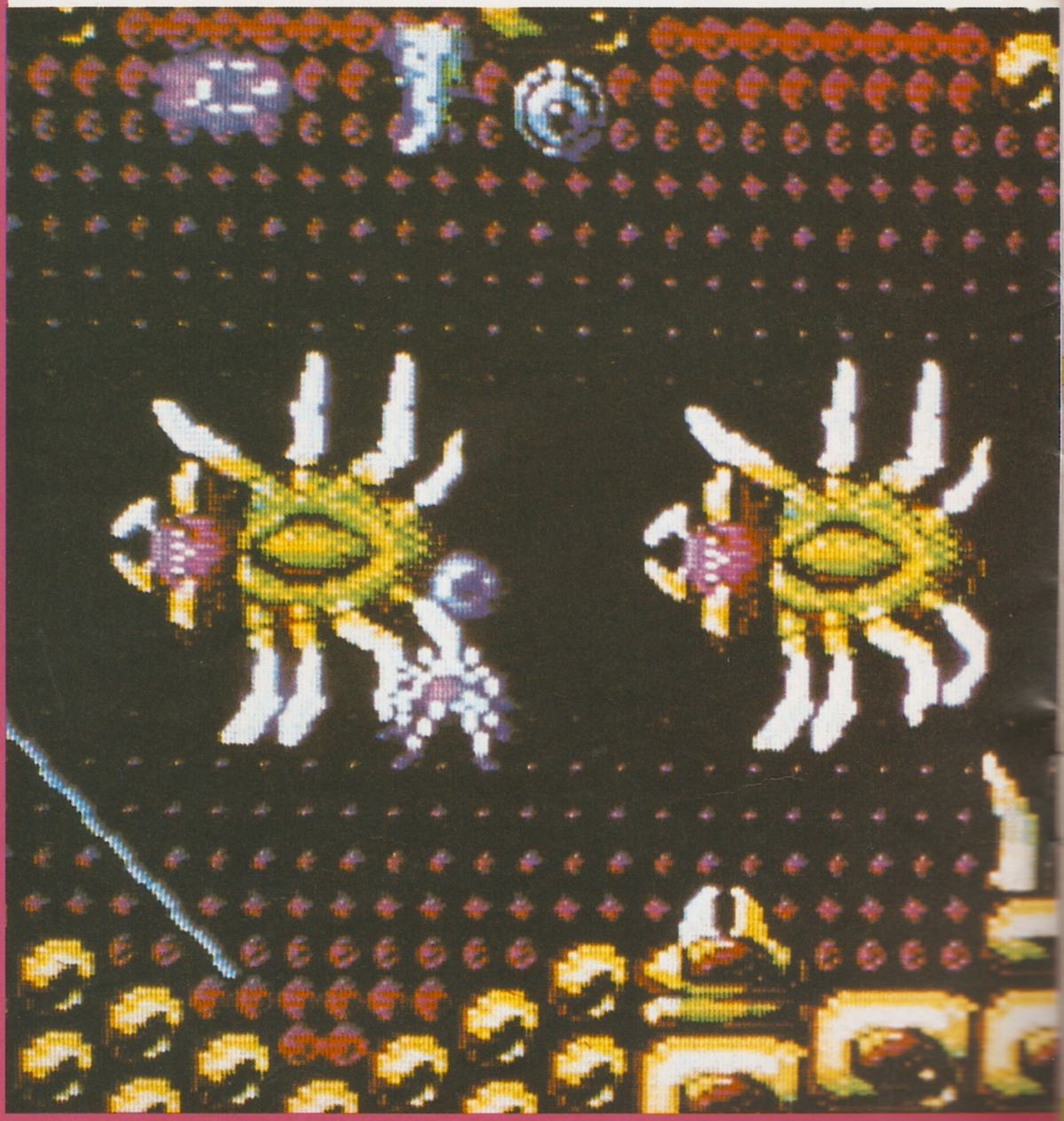
sa. Se riuscirete a sconfiggerli, al posto del classico supermostro appare un messaggio di congratulazioni!
La grafica merita più di un cenno, poiché è quanto di più vicino alla qualità da bar si possa vedere sul 64. Andrew Sleigh e Rob Hemphill hanno popolato ogni schermo di una quantità incredibile di sprites ad alta definizione, creando inoltre dei simpatici, buffi personaggi. Anche gli effetti sonori e la musica di Jon Dunn sono di tutto rispetto.
Si tratta certamente di un gioco difficile, ma val la pena di insistere poiché il bello comincia dopo il primo livello.
Renegade 3 è appassionante e ricco di humor e di sana violenza: al momento, è forse il miglior gioco da bar in versione 64.

Crist. Bar.

PHOBIA

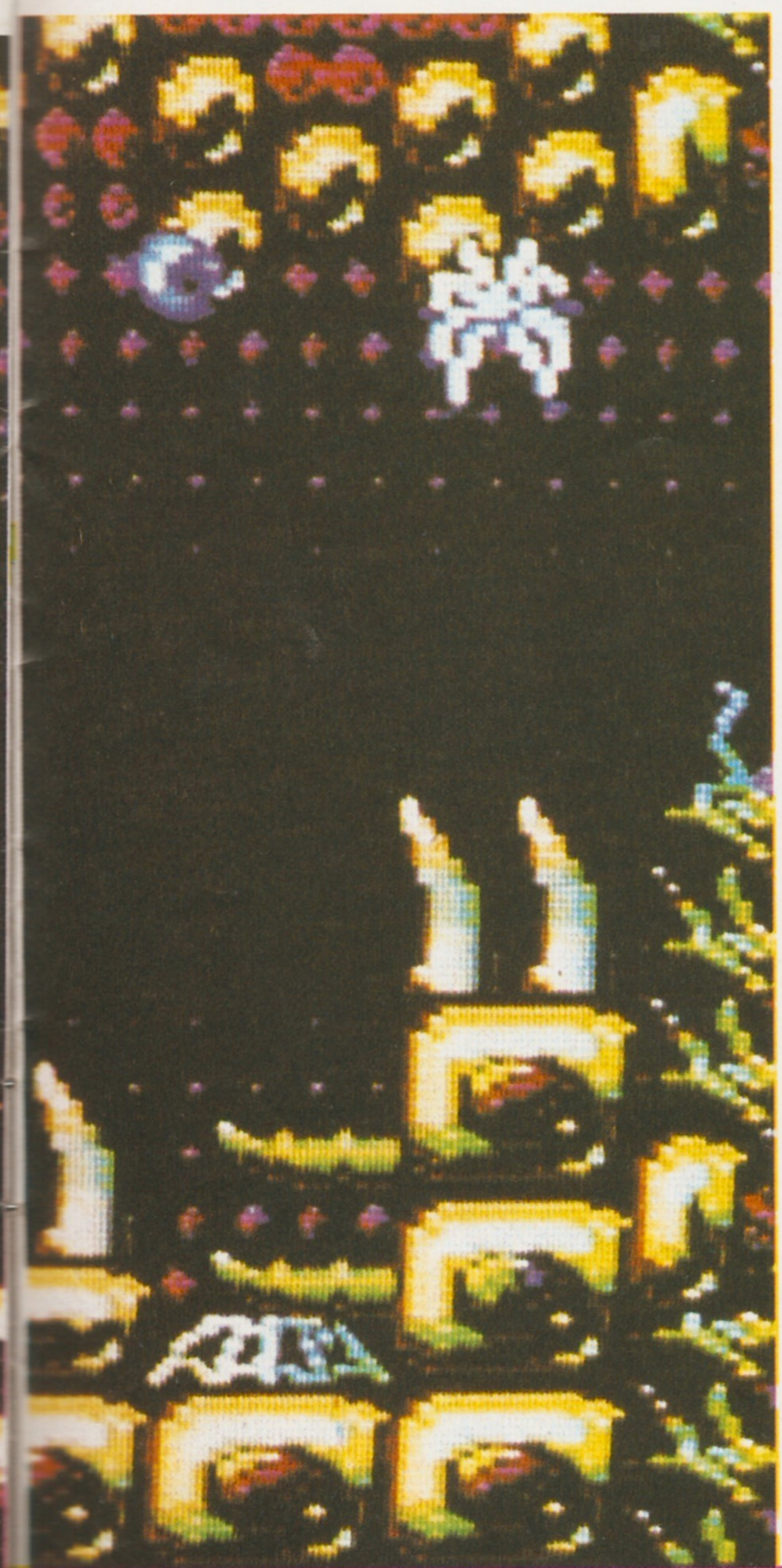
E' quasi tutto quello che si potrebbe desiderare da un grande shoot'em up. Ha grafici grandiosi, addirittura rivoluzionari. Tony Crowther è stato veramente grande nel fare in modo di ottenere 32 colori. C'è il caricamento dei livelli, ognuno dei quali contiene tre diversi schermi, e tutti sono giocati su sfondi diversi.
Lo scenario è originale, basato su un'idea così normale che ci si chiede come mai abbiamo dovuto aspettare che l'abile John Cook ci pensasse. Se non l'hai ancora capito **Phobia** ti permette di combattere contro il tuo peggior nemico, le tue fobie. Questo e altre quattordici cose che mettono addosso paura, compresa l'idrofobia (la paura dell'acqua) e l'ornitofobia (la paura degli uccelli).
Il gioco comincia portandoti diritto fino in fon-

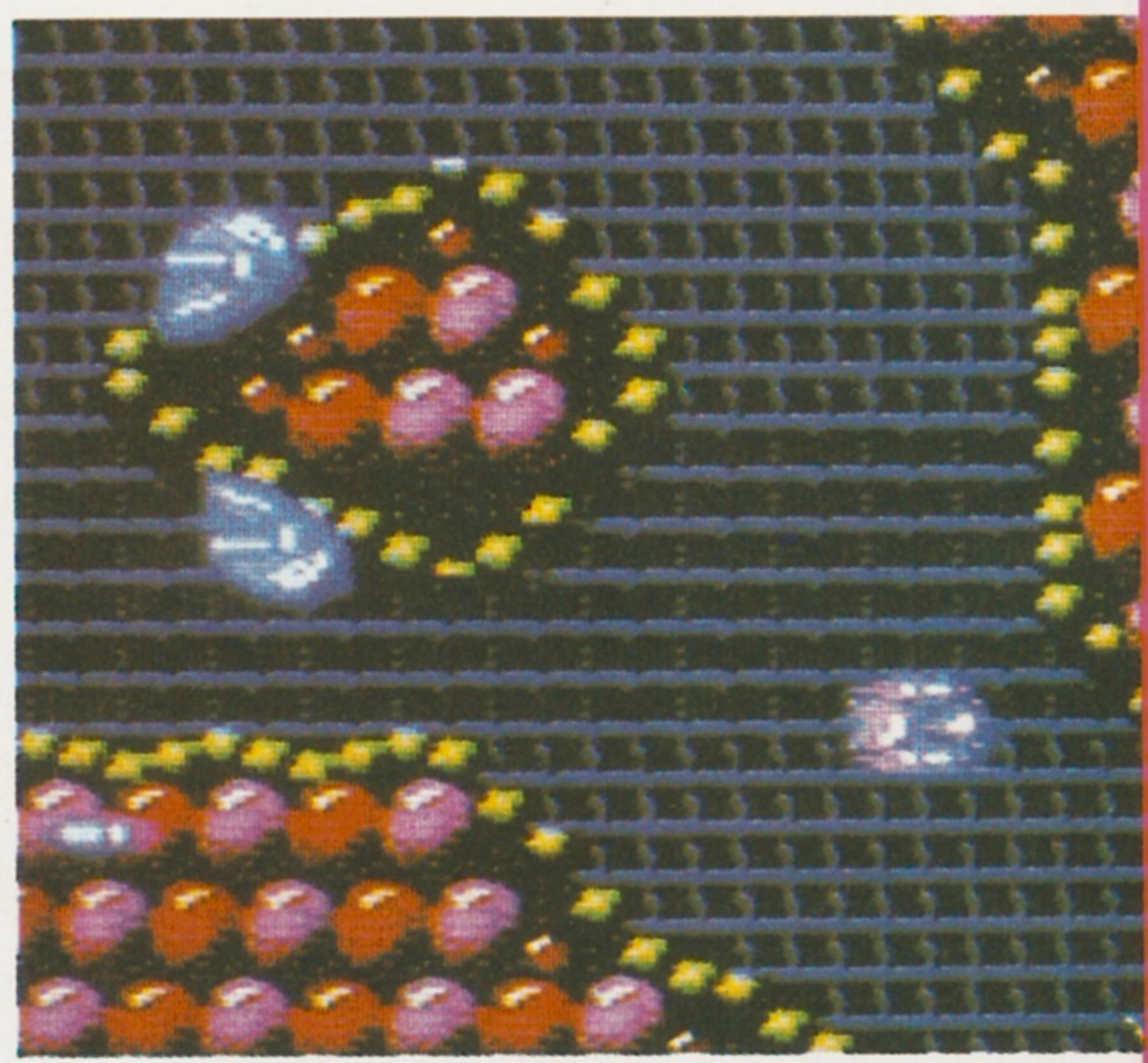
do con il caricamento di un livello di robe orripilanti. Ragni, mosche e api, ti girano tutti intorno creando ragnatele, volando e sparando pallottole.
La prima cosa che noti è la miseria della tua navicella. Si muove lentamente ed ha una frequenza di fuoco paurosa. Tutto ciò può essere corretto colpendo i cattivi che lasciano dietro di loro piccoli pacchetti razzo. I primi due fanno aumentare sia la velocità della navicella che la potenza di fuoco. Il terzo ti fornisce una debole bomba che spostandosi lungo la stessa traiettoria dei missili in **Nemesis**, cade e poi corre al suolo. Dopo di essa, i dieci o più pacchetti successivi aumentano la potenza dei tuoi colpi.
E infine, quando hai raccolto bilioni di pacchetti, la tua navicella comincia a lampeggiare. A questo punto sei in modo soprannaturale. A questo punto, però, ti aspetteresti di avere uno scudo, ma non è così. Per una qualche strana ragione il nemico smette di sparare contro di te. Puoi continuare a sbattere contro di loro, ma essi smettono di colpi-

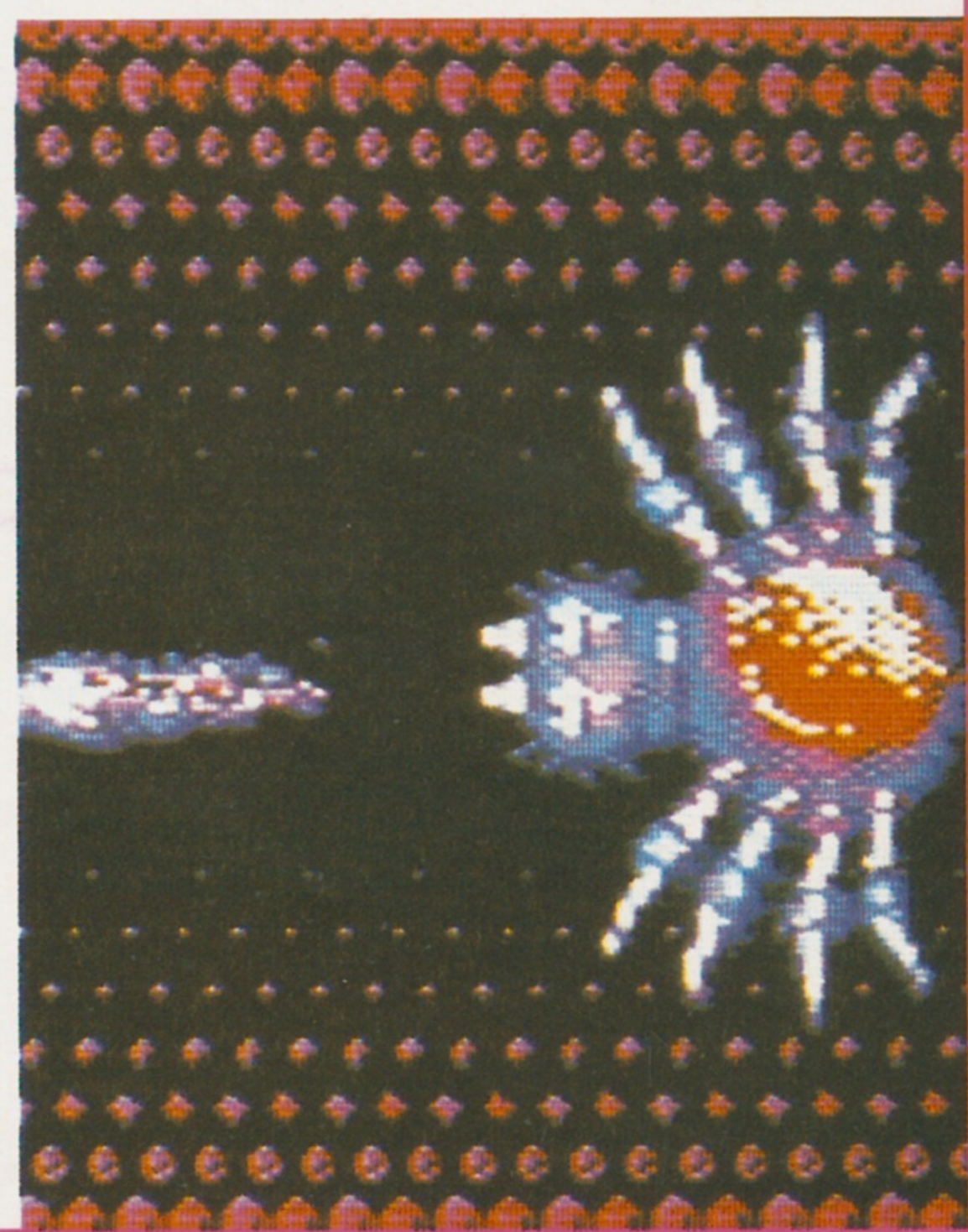


re finché la tua navicella non smette di lampeggiare (cosa che può continuare a lungo se riesci a raccogliere altri pacchetti).
Naturalmente in ogni livello c'è un guardiano della fine del livello, ma non puoi arrivare fino a lui finché non hai aperto la porta che ti permette di arrivare alla fine del livello. Per fare questo devi colpire tutti i simboli che si trovano in ogni livello. Questa operazione permette infatti di rimuovere la barriera di energia che blocca l'uscita e ti dà la possibilità di provare ad attaccare il gigante.

In altri punti del gioco puoi comperare multipli, come in **Salamander** e in **Nemesis**. In realtà non penso di aiutarti molto, ma ricordati che i signori Crowther, Bishop e Cook si sono ispirati solo in minima parte a **Salamander** per il loro gioco. L'ultima sezione di ogni pianeta è simile ad una seconda sezione di uno dei giochi appena ricordati.
Come ho già detto prima, i grafici sono piuttosto buoni, a parte alcuni sprite. L'uso del colore è straordinario; volevo quasi non dire niente ma forse la cosa più sospetta è lo



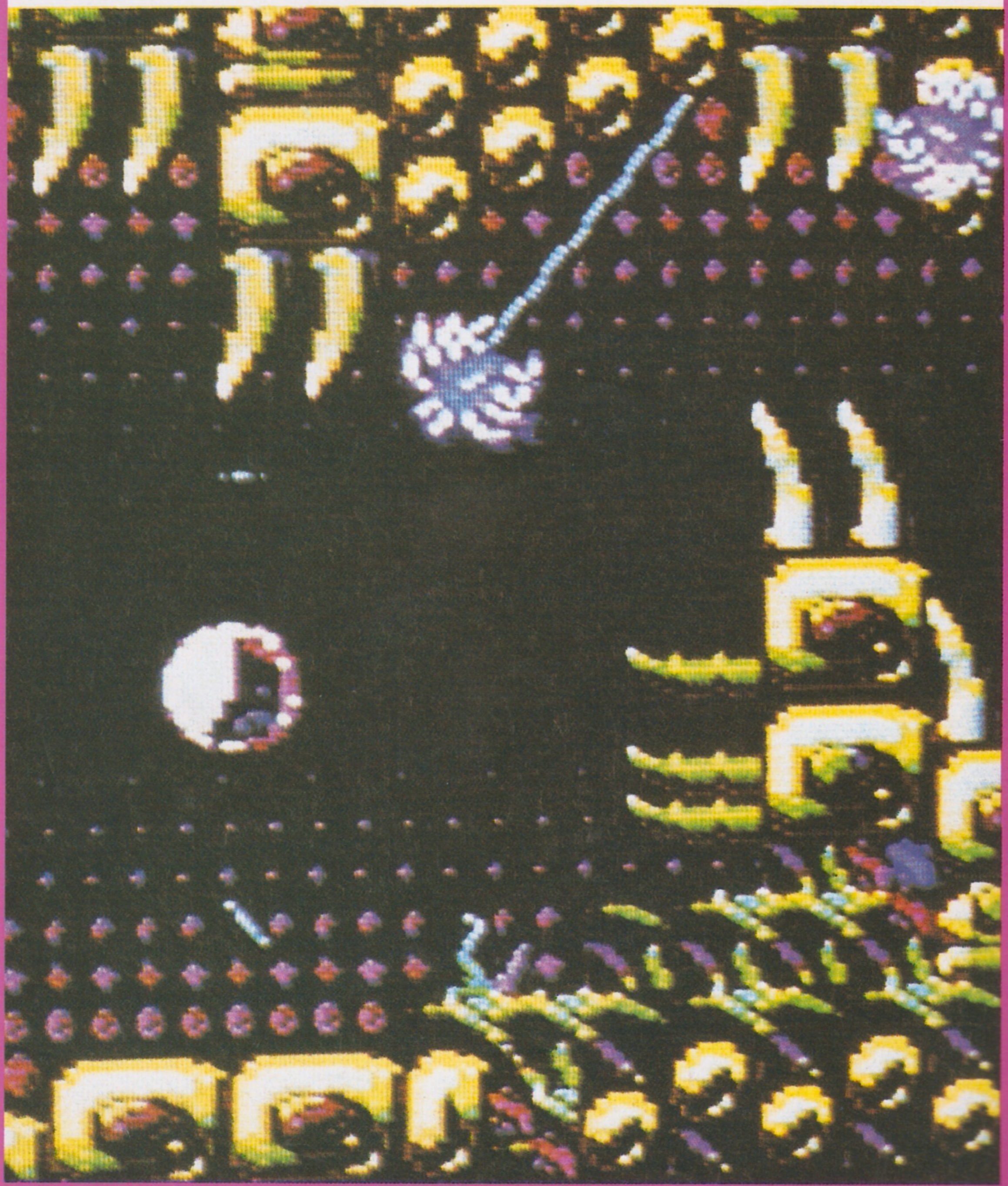




scorrimento in parallasse. Sembra che non ci sia un punto messo a fuoco, e questo significa che ti trovi davanti solo una fila di strisce che scorrono che non ti dà certo l'impressione della distanza. L'unica cosa che ti dà è, forse, l'impressione di strisce distinte che in realtà scorrono in direzioni opposte rispetto al senso nel quale ti aspetteresti che si muovano. Cattiva pianificazione.

Il suono non ti offre niente di nuovo. Buoni gli effetti delle pallottole e delle esplosioni ma sono rimasta meravigliata dalla completa mancanza di una colonna sonora di accompagnamento del titolo o che facesse da sfondo al gioco.

Cristina Barigazzi



OGNI MESE

IN EDICOLA

THE REAL GHOSTBUS

Anni fa l'Activision aveva prodotto un gioco basato sul film fenomeno degli anni Ottanta, **Ghostbusters**. Era andato bene. Nel frattempo in un qualche punto della California, la Data East fece uscire un coin-op basato sul film e lo chiamò **The Real Ghostbusters**. Non ebbe un successo molto grande e solo un paio di unità sono riuscite ad arrivare ai nostri giorni, ma questo fatto non ha impedito alla Activision di produrre una versione per home computer in tutti i formati possibili e immaginabili.

The Real Ghostbusters molto probabilmente non creerà un delirio di eccitazione fra i giocatori: in tutti i formati c'è uno schermo di caricamento divertente e il tema dei **Ghostbusters** che conosciamo tutti e che ci piace, dopo devi scegliere se giocare in modo a uno o due giocatori.

La battaglia si svolge in cima ad un labirinto di alti edifici. Salti da un tetto all'altro attraverso brevi rampe e man mano che avanzi elimini una gran varietà di fantasmi, folletti ecc. Hai due mezzi per far fuoco, le pallottole

STERS

che disgregano le manifestazioni fisiche delle forze soprannaturali e il vecchio tradizionale plasma che infila i resti dei fantasmi (che hanno l'aspetto degli spettri tradizionali) disgregati nello zaino che hai in spalla. Ci sono anche potenziatori rudimentali delle armi che conferiscono alle tue pallottole un po' più di potenza.
Per completare ogni livello te ne vai a zonzo da un tetto all'altro, facendo saltare in aria e risucchiando tutti i fantasmi che incontri mentre cerchi di non venir ucciso — lo scopo è di arrivare al grosso cattivo che si trova alla fine di ogni livello e prendergli la chiave per passare al livello successivo prima che scada il tempo.
Questo genere di roba semplice di solito funziona o non funziona a seconda della qualità dell'implementazione; lo sai, la qualità dei grafici, la velocità e l'impressione data dal gioco, ecc. Purtroppo nel nostro caso la maggior parte dell'implementazione è trascurata e il gioco vero e proprio è scarsino. Appaiono poi cose strane, come l'inspiegabile pezzo di schermo vuoto che si trova in alto a destra. Come il fatto che il gioco ricomincia automaticamente dopo il nuovo caricamento di ogni livello, invece di aspettare che tu prema un tasto.
Ed anche sull'St, che l'Activision considera la versione principale, **The Real Ghostbusters** non è sfavillante, anche se i grafici cominciano ad avvicinarsi alla qualità che ti aspetteresti da un gioco a prezzo pieno.
Gli ardenti collezionisti di roba dei Ghostbusters non saranno delusi e chi cerca un gioco semplice di spari insieme ad una musica orecchiabile potrebbe essere interessato a questo gioco.

QUESTO MESE IN EDICOLA

IL NUOVO NUMERO DI

LA BOTTEGA DEL CHIPO

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Special Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo per C64, su cassetta, le seguenti novità: Combat School, Thunder Blade, Friday 13th, Masters, Double Dragon, Tiger Road, Pacland, Bubble Bubble, Micro Soccer, Dragon Ninja, Robocop, Campionship Wrestling, Savage, Target Renegade, Out Run, Pro Bmx Simulato, Basket Masters, Pacmania, Batman, World Games, Gryzor, Dragon's Lair, Rambo 2 e 3, Wonder Boy, Barbarian 2, Cauldron 1 e 2 e 1000 altri giochi. Oltre a vendere scambio con altri giochi che non sono su scritti. Scrivere o telefonare ore pasti.
Giordano Andrea - Via Padre Giglio - 87100 Cosenza - Tel. 0984/390420.

● Se possiedi un Commodore 64K non puoi fare a meno di iscrivverti al grande "Club Commodormania - Italia", il primo software-club d'Italia per serietà ed organizzazione. Decine di preparati collaboratori al tuo servizio per aiutarti nella programmazione e per riuscire a farti avere ogni programma che desideri. Con sole lire 15.000 annuali riceverai periodicamente il notiziario di oltre 20 pagine. Avrai il 50% di sconto sul software in nostro possesso (oltre 8000 programmi) e potrai partecipare a decine di fantastiche iniziative. Spedisci un vaglia postale all'indirizzo sottostante.
Club Commodormania - Via delle Romite 8 - 50124 Galluzzo (FI) - Tel. 055/2048905.

● Offerta incredibile! Mi sbarazzo di oltre 100 dischi zeppi di programmi C-64 di ogni genere (soprattutto giochi). Tutto a L. 200.000 (meno dei soli dischi!).
Vittorio Betti - Via S. Caterina 12 - 15011 Acqui Terme (AL).

● Vendo giochi originali per C64: Batman, Target Renegade, Platoon, Karnov, S. Star Soccer (rigori, rovesciate, ecc.), Renegade, Buggy Boy, California Games, Football Manager 2, Out Run, 720°, Summer Olympiad, Road Blasters, Int. Soccer, Super Trux, Mission Elevator, Street Sport Soccer, Kellogg's Tour (ciclismo), Vardan, Street Fighter, Arkanoid 1-2, Legend of Kage, Rastan, Bobble Bubble, Barbarian 1 e 2, Combat School, The Last Ninja, Predator a L. 2.000 l'uno. Chiedo e offro max serietà. Ordine minimo 5 giochi.
Cosimo - Via Coppola 12 - 73014 Gallipoli.

● Vendo qualsiasi gioco per C64 su disco o cassetta. Un esempio? Zac McKracken, Rocket Ranger, Speedball, Silkworm, Forgotten Worlds, Roger Rabbit, 3-D Pool, Tom & Jeary e tantissimi altri. Scrivetemi o telefonatemi con una lista dei vostri giochi preferiti.
Giorgetti Alessandro - Via Margherita 43 - 74100 Taranto - Tel. 099/29952.

● Cerco programma che trasformi il C64 in Spectrum, massimo L. 5.000; vendo inoltre duplicati di giochi originali come: Barbarian 2, Out Run, Dragon Ninja, R-Type, After Burner, Armalyte per L. 2.000. Telefonare ore pasti.
Alessio Bontà - Via Bruno Tosarelli 68 - 40055 Castenaso (BO) - Tel. 051/785315.

● Eccezionale! Il Club Commodormania - Italia vi propone un'incredibile offerta contenente 6 fra i più nuovi e venduti videogames nel mondo per il vostro Commodore 64: Indoor Soccer, Artura, Professional Skateboard Savage, Slayer, Metaplex. A sole L. 25.000.
Club Commodormania - Italia - Via delle Romite 8 - 50124 Galluzzo (FI) - Tel. 055/2048905.

● Vendo Sinclair Spectrum 128K + 3 disk pochi mesi di vita, manuale, completo di imballaggio e cavetti, tutto a L. 500.000 trattabili. Sinclair Spectrum 48K + interface 1 + moltissimi giochi, interfaccia Kempston tutto a lire 350.000 trattabili.
Elio Baino - Via Vesuvio 36/C - 80100 Napoli - Tel. 081/7599563.

● Cerco disperatamente il programma che permette di caricare i programmi dello ZX Spectrum 48K sul CBM 64. Datevi una mossa, alzate il telefono e sentirete che prezzi.
Santini Marcello - Via Martiniana 157 - 41040 Modena - Tel. 059/510302.

● Cerco sempre programma che permette ai giochi del CBM 64 di girare sullo ZX Spectrum. Prezzo sproporzionato, trattabile, ma mai superiore a L. 30.000.
Marcello Santini - Via Martiniana 157 - 41040 Modena - Tel. 059/510302.

● Cerco programma che trasforma lo ZX Spectrum 48 K in CBM 64. Sgancio cifre da far girare la testa: arrivo fino a L. 30.000.
Marcello Santini - Via Martiniana 157 - 41040 Modena - Tel. 510302.

● Vendo programmi su cassetta per trasformare CBM 64 in Spectrum e Spectrum in CBM 64, L. 23.000 comprese spese spedizione.
Donato - Via Frullani 4 - 50135 Firenze.

● Vendo a L. 4.500 per CBM 64 un supergioco "Panther" il cui prezzo originale è di L. 9.000. A L. 5.000 vendo una favolosa cassetta contenente 7 giochi: Viking, Go Run, Multi Games, Reang, Alieni, Fight, Paper. Vendo 2 cassette ad un prezzo incredibile di L. 10.500 tutte due. Squadra speciale Alfa 3, Trappole.
Pomponio Alessandro - Via Giorgetto 18 - 67100 L'Aquila - Tel. 29473.

● Vendo centinaia di giochi per C64, tra i quali: Strip Poker, Strip P. Donna, tanti tipi di calcio, Renegade 2-3, Ritorno dello Jedi, Guerre stellari, Hercules, Fist 1-2, Arkanoi 2-3, Rambo 2-3, Terramex, Operation Wolf, Cauldron 1-2, Dragon's Lair 1-2, Impossible Mission 1-2, Io, Salamander, Unitrax, S.D.I., Capitan Blood, Street Hassle, Super Hang-Hon, Vector Ball, Head over Heels, Pogo Olimp, Wonder Boy, Pac-Land, PacMania, Pac-Man 1-2, Roulette, Biliardo, Motos. Tutti su nastro e/o disco. Vendo anche simulatori e vari programmi.
Marco Filippone - Via L. Muzii 80 - 65123 Pescara - Tel. 085/420151.

● Attenzione: vendo programmi per lo Spectrum 48K, tutti a ottimo prezzo, oltre 200 programmi a L. 500 cad. Inoltre scambi e scambi. Cerco inoltre stampante e floppy a buon prezzo! Scrivere o telefonare ore pasti. I programmi hanno le istruzioni.
Vitali Aldo - Via Flaminia 397 - 61032 Fano (PS) - Tel. 0721/850347.

● Attenzione! Vendo per CBM 64 da L. 2.000 a L. 5.000 i seguenti giochi: California Game, 1943, Exploding Fist +, Football Manager 2, Impossible Mission 2, Kick Off, Stallone Cobra, Seul '88, Wrestling, Roger Rabbit, 4 Soccer Simulator, tutti su disco. Massima serietà. Telefonate ore pasti.
Fabio Frediani - Via F. Bartoloni 47 - 00179 Roma - Tel. 06/789029.

● Vendo pista Polistil gigantesca (28 m di sviluppo!) con trasformatore potenziato, 4 marce, semaforo, strettoie, guardrail, comandi ultrasensibili, con 4 bolidi di F1 di cui 2 truccati per competizioni, ruote morbide, motori di ricambio, velocità impressionanti, tutto a L. 250.000 trattabili. Telefonare ore pasti.
Emiliano Lanzoni - Via Billi 2 - 40026 Imola - Tel. 0542/681429.

● Strepitoso! Questo è un affare da non perdere, vendo Commodore 64, un registratore, tastiera, copiatore per cassette, velocizzatore, disk drive 1541 e 100 giochi che vi faranno cadere la testa dal collo per la gioia. Telefonatemi dopo agosto per non perdere questo colpo di fortuna.
Alex Calisti - Via Guattani 20 - 00161 Roma - Tel. 6788814.

● Cerco possessori Disciple/Plus D per scambio idee e software su disco 3 1/2. Inoltre vendo/compro e soprattutto scambio programmi per Spectrum 48K e 128K (max L. 1.000). Solo programmi originali duplicati. Telefonare dopo le ore 19.
Maurizio Dordolo - Via Piacenza 94E/16 - 16138 Genova - Tel. 010/852276.

● La Creepy Soft by Stefano e Andrea vende i migliori programmi per Spectrum 48/128K. Alcuni titoli: Savage, R-Type, Robocop, Dragon Ninja, Renegade 3 ecc. Per la lista ed informazioni telefonare ore pasti (La Spezia e dintorni).
Creepy Soft - Via Gaeta 7/Via Roma 184 - 19100 La Spezia - Tel. 0187/34645 (Stefano) oppure 0187/715023 (Andrea).

● Ecco quello che cercavi! Vendo favolosi giochi per il CBM 64 in cassetta a sole L. 1.000. Ad esempio: Impossibile Missione 2, Dragons Lair 1 e 2, Last Ninja, Renegade 3, Operazione Wolf, Pacland, After Borned, Trasformers, Out Run, Robocop 2, Platoon 2, Thander Ket, Int. Soccer, Micro Soccer, Cybernoid 2, Wonder Boy, Zombi, 007, Fox Fight Backet e tanti altri.
Massi Alessandro - Via Carso 6 - 51031 Agliana (PT) - Tel. 0574/719841.

● Vendo Commodore 64 + 2 registratori + duplicatore nastro-nastro + alimentatore + Modem 6499 N tasto reset + 150 cassette (quasi 2000 programmi e giochi) + cavetti vari a L. 650.000 trattabili.
Simone Arinci - Via Casale Ducci 1 - 51013 Chiesina Uzzanese - Tel. 0572/48260.

● Cerco giochi per Commodore 64 tipo e soprattutto: Pac Land, Cobra, Rocky, Wonder Boy, Friday 13th, Mario Bros e Last Ninja (su cassetta), urgentissimo. Non più di 3.000 lire.
Monica Pellegrino - Via Tevere 27 - 10098 Rivoli (TO) - Tel. 011/9598145.

● Compro "Football Manager" per CBM64. Prezzo discutibile. P.S.: il gioco lo cerco in cassetta.
Negri Massimo - Via L. da Vinci 2 - 20060 Robbiano (MI) - Tel. 02/90660299.

● Vendo giochi favolosi a poco prezzo come: Shinobi, Operazione Wolf, Robocop, Batman, Superman, Dragon Ninja, Transformen e tanti altri. Telefonare ore 21.
Daniele Martoscia - Via Stazione 46 - 70020 Binetto (BA) - Tel. 080/635230.

● Vendo centinaia di cassette per C64 a prezzi ottimi; cerco 60 games n. 1, 4, 5, 6, 9, 11, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 31, 37, 38, 39, 40, 41.
Furfaro Massy - Via Burlando 5A/14 - 16100 Genova - Tel. 815724.

● Vendo per il mitico ZX Spectrum 48K novità inglesi in arrivo ogni mese. Il costo di 1 prg è di L. 1.600. Novità dall'87 ad oggi. Max serietà. Annuncio sempre valido.
Bettini Yuri - Via Spicchiaiola 147 - 56048 Volterra (PI) - Tel. 0588/35036.

● Vendo Vic 20 + registratore + 15 cassette gioco + qualche programma utility + 3 cartuc-

ce gioco + 1 cartuccia di espansione da 3K 8K 16K + manuale d'istruzioni (in italiano) + cavi, solo L. 150.000.
Alessandro - Via Rubens 25 - Milano - Tel. 4070224.

● Attenzione, vendo in cassetta per il CBM 64 a L. 500 i seguenti giochi: Out Run, Dragons Ninja, Kung-Fu Master, Ther way of the tiger, Renegate 3, Speedy way, Barbari, Karaté, Bruce Lee, Ping Pong 3D, Master Golf, Ledt Storm, ecc... Chi compra più di otto giochi avrà alcuni giochi in omaggio.
Massi Alessandro - Via Carso 6 - Agliana (PT) - Tel. 0574/719841.

● Sei sei normale di testa ecco il tuo annuncio: cerco, per prezzo incredibile, il programma trasformante lo ZX Spectrum 48K in CBM 64. Prezzo trattabile.
Marcello - Via Martiniana 157 - Modena - Tel. 059/510302.

● A prezzo trattabile ma non superiore a L. 30.000, compro subito il programma che trasforma lo ZX Spectrum 48K in CBM64. Prima chiamate, più avrete.
Marcello Santini - Via Martiniana 157 - Modena - Tel. 059/510302.

● Eccolo qui sotto il portentoso annuncio che ti farà guadagnare: compro per prezzo esorbitante il programma che permette di caricare i giochi nello ZX Spectrum 48K. I giochi del CBM 64, ovviamente.
Marcello Santini - Via Martiniana 157 - Modena - Tel. 059/510302.

● Cerco nuovo programma di automobilismo "Grand Prix Circuit". Lo pago 5.000 lire su registrazione con cassetta vergine fornita da me. Telefonare dalle 20 in poi.
Marco Lazzara - Via G.B. Valente 31 - Roma - Tel. 2590056.

● Cerco: Wonder Boy 1-2-3, Dragon Ninja completo, Super Mario Bros, Double Dragon, a prezzi limitati, verso i 600 in su.
Andrea Rondan - Via Olmo 98 - Vicenza - Tel. 522246.

● Causa cambio sistema vendo all'incredibile prezzo di lire 499.000 trattabili Commodore 128 + registratore + joystick + modem + circa 1300 programmi. Per informazioni rivolgersi ore pasti a:
Corona Alessandro - P.zza Monte Duranno 2 - Vaiont (Pordenone) - Tel. 0427/71736.

● Vendo: Viky 2 per 64, lire 60.000 (prezzo originale 95.000), centinaia di cassette per 64 a lire 4.500 l'una. Penna ottica lire 45.000 (pagata L. 68.000), joystick "Albatros" (ottimo) lire 30.000.
Massimiliano Furfaro - Via Burlando 5A/14 - 16137 Genova - Tel. 815724.

● Cerco disperatamente per C64 su cassetta: "Robocop", "Druidi", li pago non più di 10.000 cad. Contattatemi o scrivetemi presto!
Marco Tirelli - Via Brescia 1 - Berlingo (BS) - Tel. 978388.

● Cerco un sintetizzatore laser con gioco Dragon's Lair (naturalmente al laser) in cambio di Ranarama, Wally Family, Super Commodore 64 n. 4/10 numeri di Paper Soft, Street Gang. Sono 4 cassette. Per maggiori informazioni telefonate.
Manassero Valeriano - Via Langhe 228 - Magliano Alpi - Tel. 0179/66700.

● Vendo tutti i giochi per C64 su nastro come: R-Type, Double Dragon, Micro Soccer, E. Hughes Int. Soccer, ecc.; e posso procurarvi giochi vecchi e nuovi al prezzo di 5.000 lire con sconti per Parma e per compilation (da 2 a più giochi). Scrivetemi per lista.
Gianlupi Luigi - Via Calatafimi 8 - 43100 Parma - Tel. 0521/90763.

● Vendo in blocco 80 cassette per C64-128, per un totale di oltre 900 giochi di buona qualità, al prezzo di lire 160.000. Cercasi acquirenti in zona Torino.
Baiotto Marco - Via Santena 5 - Chieri (TO) - Tel. 011/9478960.

● Vendo circa 320 giochi su cassetta per C64 da L. 300 a L. 1.000 tra cui: Calcio Replay, Ghostbusters, Karaté Kid, Rambo, Commando, Spy us Spy 2, Olimpiadi 88, ecc. Scrivetemi.
Mario Tavera - Via De Gasperi 3 - Nulvi (SS).

● Vendo C-128 + Drive + Modem + penna ottica + 2 registratori + duplicatore copritastiera + joystick + portadischi + 50 dischi + 500 giochi su cassetta. Telefonare ore serali.
Barillari Christian - Via F. Garelli 16/6 - Pegli (Genova) - Tel. 010/6858485.

● Cerco alcuni giochi per lo Spectrum 48K tra cui: Double Dragon, Last Ninja 1 e 2, Karaté Kid 1 e 2, Super Mario Bros, Wonder Boy 2, Tiger Road a un massimo di 1.000 lire ciascuno. Grazie!
Fabrizio Belgiovine - Largo Gelsomini 3 - 20146 Milano - Tel. 02/4156715.

● Vendo alcuni giochi per lo Spectrum 48K tra cui: Bobby Burghy, Chinese Action, Baseball, Ninja Fight, Secret of Magic, Batman, Robin Batball, Braccio di Ferro, Robocop, Dragon's Lair, Cobra, Rambo 2, Exploding Fist 1 e 2, Match Day, Gostbusters, 007: a Wiev to.
Fabrizio Belgiovine - Largo Gelsoini 3 - 20146 Milano - Tel. 02/4156715.

● Cerco le ultime novità per lo Spectrum 48K. Sono pronto a scambiarle con alcuni giochi tipo: Rambo 2, Wonder Boy, Dragon's Lair, Ninja Fight e moltissimi altri.
Fabrizio Belgiovine - Largo Gelsomini 3 - 20146 Milano - Tel. 02/4156715.

● Duplico per CBM 64/128 i seguenti giochi: Platoon, The Last Ninja 1-2, Combat School, Emlyn Hugas Int. Soccer, Target Renegade, Systers Operation Wolf, Rambo 3, Dragon Ninja, Microsoccer, Renegade 4, Return of the Jedi e altri 1200.
Treccani Nadir - Via Bellini 8 - Castiglione (MN) - Tel. 0376/631524.

● Cerco un modo per riuscire a passare la sezione n. 1 del videogame "Rambo 33" della Ocean Software. In cambio di queste informazioni posso dare cartoline, soldi, videogames, ecc.
Danilo Galassi - V.le Leonardo da Vinci 28 - Brindisi - Tel. 0831/83941.

● Cerco persone disponibili a scambiare videogiochi per PC Ibm, specialmente videogiochi di moto e gli ultimi arrivati nei bar. Io ne possiedo 40 titoli diversi tra i quali il Karaté. Per informazioni telefonare.
Andrea Fazzi - Via Campoverde 12/A - 20098 S. Giuliano (MI) - Tel. 02/98240326.

● Cambio/vendo programmi e manuali per Commodore 64/128 su nastro/disco Commodore Amiga. P.C. (MS-Dos compatibili). Ultimissime novità games. Vendo "Cartridge Expert

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di NEW SPECIAL PLAYGAMES presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 28, 20123 Milano

VENDO | COMPRO
(cancellare i settori che non interessano)
CERCO | TROVO

NEW SPECIAL PLAYGAMES N. 25

SCRIVERE IN STAMPATELLO

NOME_____ INDIRIZZO_____

CAP_____ CITTA'_____ TEL._____ ETA'_____

OMA" a sole L. 40.000.
Stefansoft - Casella Postale 257 - 60035 Jesi (AN) - Tel. 0731/203072.

● Vendo cassette per C64 a basso prezzo per causa passaggio a sistema superiore. Telefonate ore pasti oppure scrivete.
Di Trapani Fabio - Via Misterbianco 20 - Siracusa - Tel. 753786.

● La Supersoftware vende il fantastico programma per caricare i giochi dello Spectrum sul C64. Inoltre vendiamo Dragon's Layr 2 (originale), World Game, il fantastico Scrolls of Abadon, Super Soccer, Gost & Goblins e molti altri a prezzi imbattibili. Telefonate!
Guido Fabio - Via P. Fiori - 10090 Romano C.se - Tel. 0125/711123.

● Vendo cassetta 20 giochi (C64): Speedball, Led Storm, Times of Lore, Last Duel, Bombuzal, Temple of Terror, Last Ninja 2, Dragon Ninja, DNA Warrior, Silkworm, Iss, Zamzaila, R-Type, Robocop, Denaris, Barbarian 2, Renegade 3, Predator, Thunder Blade, Impossible Mission 2. Prezzo: 25.000 lire.
Alessio Maselli - Via Cesare Rossi 5 - 16100 Genova - Tel. 317124.

● Cerco disperatamente il programma che trasformi il mio ZX 48K nel C64 e duplicatore. Telefonare o scrivere, indicando anche il prezzo, a: Marco Tamborelli - Via Gorizia 22 - 28100 Novara - Tel. 0321/399186.

● Vendo per CBM 64 a L. 3.000 su disco: Pac-Land, E.H. Int. Soccer, Great G.S., Int. Karaté +, Sinbad, Combat School, Elite, Seul '88, ecc... a L. 2.500. Su nastro: Platoon, Thunderblade, Renegade 1-2, Last Ninja, R-Type, Dragon Ninja, Robocop, Rambo 3, Star Trek, Arkanoi 1-2, D.T. Olympic Challenge, tutti con istruzioni. Cerco inoltre Seuck, The Real Ghostbusters, DNA Warrior.
Cristian Keller - Via Rovereto 6 - 38016 Mezzocorona (TN) - Tel. 602910.

● Cerco programma che trasforma lo Spectrum in CBM 64. Prezzo trattabile, al massimo L. 25.000. Inoltre cerco videogiochi su nastro di qualsiasi genere.
Armando - Via Singen 30 - 00040 Pomezia - Tel. 9124662.

● Ragazzi, scambio una mia cassetta con una di queste: Street Fighter, Ghost'n Goblins, Space Ace, Dragon's Lair per il C64 (in ottime condizioni). Scrivetemi o telefonatemi, vi darò la mia lista di giochi. Esempi: Renegade 3, Salamander, Rastan, Frightware, Popeye, Dungeon e Dragons, Bionic Commando, ecc.
Marco Serravalle - C.so Abbiate 8 - 13100 Vercelli - Tel. 0161/69141.

● Vendesi giochi, circa 600, a L. 1.500 l'uno per C64 e C16, i migliori sul mercato, tra cui: Barbarian 2, Last Duel, Rambo 3, Robocop, Giana S. Microsoccer, Armalyte, Rastan ecc. per C64; per C16: Ikary Warriors, Green Beret, Yie ar Kung Fu, Star Blaster, tutti frutti e molti altri. Eccezionali sconti a chi acquista più di 10 giochi.
Paradiso Daniele - Via Monte Fiorino 4 - 05019 Orvieto Scalo - Tel. 0763/92709.

● Vendo i seguenti giochi: Grand Prix Circuit, HKM, Road Blasters, Barbarian 2, Gold Silver Bronze, International Karaté, Wec Le Mans; Usagy Jojimbo; Buggy Boy, Super Angh On, Gozzilla, Dragon Ninja, Calcio e molti altri.
Francesco - Via Cecconi 10 - 60027 Osimo - Tel. 071/718039.

● Cerco "Pretty Baby" per CBM 64, la cui cassetta era allegata al n. 15 di "New Special Playgames" (io l'avevo comprata, ma il gioco non funziona), e "Mario Bross".
Minutti Micaela - Via Laipacco 165 - 33100 Udine - Tel. 0432/284377.

● Vendo giochi stupendi per ZX 48K a 1.500 lire su cassetta vergine, min. 4 su ogni cassetta. Esempio: Street Fighter 2, Paclan, Target Renegade, Fist 2 e molti altri. Telefonate durante le ore pasti anche per sapere la lista. Max serietà.
Federico Scorsonelli - Via Cropalati 14 - 00178 Roma - Tel. 7990935.

● Vendo Commando 2, Pac Land tipo bar, Con Woi tipo bar, La Rapina bellissimo gioco, Wonder Boy 2, Indiana Jones, Spy us Spy 3. Telefonare soprattutto ore serali.
Alessandro Onorati - Via del Cancellone - 00047 Marino (Roma) - Tel. 06/9385234.

NEW SPECIAL PLAYGAMES
NEW SPECIAL PLAYGAMES
NEW SPECIAL PLAYGAMES
NEW SPECIAL PLAYGAMES

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64 E SPECTRUM 48K

25

NEW SPECIAL PLAYGAMES

NEW SPECIAL PLAYGAMES 20 GIOCHI

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

	COUNTER
1 TENNIS	
2 DELTA	
3 RATIO	
4 DOGFIGHT	
5 UNDERWATER	
6 GUERRILLA	
7 UFO	
8 CLEANER 403	
9 FUTURE JOB 426	
10 MERCENARIES	

LATO B / SPECTRUM 48K

	COUNTER
1 MANTRA	
2 STAGECOACH ASSAULT	
3 BRAVE DUO	
4 MR. AVENGER	
5 MASTERS OF EVIL	
6 FLIP FLOP	
7 SKATEMAN	
8 DIGGER	
9 CROSSBIKE RACE	
10 BALL REFLECTION	

QUESTA CASSETTA È DI

NOME: FABIO

COGNOME: CUNEGATSI

VIA: G. PASTORE N.

CITTÀ: MILANO

ANNOTAZIONI